

## PENGUATAN LITERASI KEUANGAN DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN KESADARAN DAN KEAMANAN TRANSAKSI DI SMP IT GEMILANG MUTAFANNIN

**Cahyo Prianto<sup>1)</sup>, Roni Andarsyah<sup>2)</sup>, Rukmi Juwita<sup>3)</sup>**

<sup>1)</sup> Teknik Informatika, Universitas Logistik dan Bisnis Internasional,

<sup>2)</sup> Teknik Informatika, Universitas Logistik dan Bisnis Internasional,

<sup>3)</sup> Akuntansi Keuangan, Universitas Logistik dan Bisnis Internasional

*cahyo@ulbi.ac.id*

### **Abstract**

Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) activity held at SMP IT Gemilang Mutafannin was motivated by the need to improve understanding of digital financial literacy among students, teachers, and parents. This condition gave rise to three main problems: a lack of practical experience in financial planning and management, the dominance of a consumer culture compared to an investment culture, and minimal awareness of security risks in the use of digital financial technology. The objective of this activity was to increase understanding and awareness throughout the school ecosystem about the importance of wise financial management and the ability to maintain security in digital transactions. To achieve this goal, six main programs were designed: socialization and training of personal financial planning for students, strengthening financial literacy through gamification simulations, family financial planning training for teachers and parents, digital security training, and the implementation of the FinGrow application for student financial recording. The implementation method was carried out in stages through six steps: field observation to identify problems, literature study, program implementation, mentoring and evaluation of activity results, analysis and discussion of achievements, and preparation of conclusions and plans for program sustainability. The results of the activity showed an increase in students', teachers', and parents' understanding of digital financial literacy. Students are beginning to develop personal financial plans, teachers and parents are developing family financial plans, and awareness is growing about saving, prioritizing spending, and avoiding consumer behavior. Furthermore, the FinGrow app has been socialized and implemented in student savings records, receiving positive feedback as a practical digital financial learning tool.

**Keywords:** *financial planning, financial management, gamification, digital security, financial applications.*

### **Abstrak**

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) yang dilaksanakan di SMP IT Gemilang Mutafannin ini dilatarbelakangi oleh perlunya meningkatkan pemahaman literasi keuangan digital di kalangan siswa, guru, dan orang tua. Kondisi tersebut memunculkan tiga permasalahan utama, yaitu kurangnya pengalaman praktis dalam perencanaan dan pengelolaan keuangan, dominannya budaya konsumtif dibandingkan budaya investasi, serta minimnya kesadaran terhadap risiko keamanan dalam penggunaan teknologi keuangan digital. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk meningkatkan pemahaman dan kesadaran seluruh ekosistem sekolah tentang pentingnya pengelolaan keuangan yang bijak serta kemampuan menjaga keamanan dalam transaksi digital. Untuk mencapai tujuan tersebut, dirancang enam program utama yang meliputi sosialisasi dan pelatihan perencanaan keuangan pribadi bagi siswa, penguatan literasi keuangan melalui simulasi gamifikasi, pelatihan perencanaan keuangan keluarga untuk guru dan orang tua, pelatihan keamanan digital, serta penerapan aplikasi FinGrow untuk pencatatan keuangan siswa. Metode pelaksanaan kegiatan dilakukan secara bertahap melalui enam langkah, yakni observasi lapangan untuk mengidentifikasi masalah, studi literatur, pelaksanaan program, pendampingan dan evaluasi hasil kegiatan, analisis serta pembahasan capaian, hingga penyusunan kesimpulan dan rencana keberlanjutan program. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa,

guru, dan orang tua terhadap literasi keuangan digital. Siswa mulai mampu membuat perencanaan keuangan pribadi, guru dan orang tua dapat menyusun rencana keuangan keluarga, serta terjadi peningkatan kesadaran untuk menabung, membuat prioritas pengeluaran, dan menghindari perilaku konsumtif. Selain itu, aplikasi FinGrow telah disosialisasikan dan mulai diterapkan dalam proses pencatatan tabungan siswa dan mendapat respons positif sebagai sarana pembelajaran keuangan digital yang aplikatif.

*Keywords:* *perencanaan keuangan, pengelolaan keuangan, gamifikasi, keamanan digital, aplikasi keuangan.*

## PENDAHULUAN

Ekosistem sekolah adalah jaringan dinamis yang menghubungkan masyarakat, orang tua, guru, dan siswa dalam sebuah sistem yang saling mempengaruhi. Apa yang menjadi kebiasaan dilingkungan masyarakat ataupun orang tua dirumah, maka sedikit banyaknya akan mempengaruhi pemahaman dan perilaku siswa di sekolah, dan begitupun sebaliknya. Kebiasaan baik dapat menular melalui teladan yang diberikan guru, dukungan orang tua, serta norma yang diterapkan dalam komunitas sekolah. Sebaliknya, kebiasaan buruk dapat menyebar jika ekosistem sekolah tidak memberikan arahan yang tepat.

Pesatnya perkembangan teknologi informasi saat ini telah masuk kedalam hampir seluruh aspek kehidupan, termasuk kegiatan transaksi keuangan berupa proses membeli dan membayar, serta menghadirkan inovasi teknologi transaksi proses pembayaran melalui *mobile banking*, *e-wallet*, *QRIS*, dan lainnya (Rayahu, 2022). Kemajuan ini menjadikan masyarakat berada dalam *cashless society* (Lestari et al., 2021). Karenanya, dalam meningkatkan kesadaran dan keamanan dalam bertransaksi diperlukan literasi keuangan digital yang baik. Kepala Eksekutif Pengawas Inovasi Teknologi Sektor Keuangan OJK Hasan Fawzi mengatakan “Semakin tinggi tingkat

literasi keuangan digital maka semakin besar kemampuan masyarakat dalam mengenali resiko yang mungkin timbul saat menggunakan layanan keuangan digital, sehingga masyarakat dapat mengambil keputusan dan langkah yang tepat dalam mempergunakan layanan keuangan digital” (Humas OJK, 2024).

Perhatian literasi keuangan digital di kalangan siswa, guru, dan orang tua menjadi bentuk solusi permasalahan krusial di era digital. Kurangnya pemahaman literasi keuangan digital tak hanya meningkatkan risiko penipuan, kesalahan transaksi, dan penyalahgunaan data pribadi, namun juga menyebabkan kurangnya kesadaran mengelola keuangan dengan bijak. Dampak nyata rendahnya literasi keuangan adalah banyaknya masyarakat terjerat pinjaman online(Sari et al., 2024), data menunjukan hingga Februari 2024 OJK menerima pengaduan 7.183 kasus pinjol (Siflia, 2024) sampai September 2024 tercatat hutang warga RI tembus Rp.74,48T (CNN, 2024).

Anak-anak yang tidak dibekali pengetahuan keuangan sejak dini cenderung meniru perilaku konsumtif orang dewasa, baik dari orang tua, guru, maupun pengaruh media sosial dan iklan. Mereka terdorong membeli barang yang sebenarnya tak dibutuhkan tanpa mempertimbangkan dampak keuangan mereka nantinya(Gayatri et

al., 2022).

Meskipun kesadaran literasi keuangan mulai meningkat (Jalin, 2024), sebagian besar sekolah belum memasukkan pendidikan keuangan kedalam kurikulum secara formal. Tanpa adanya materi yang mengajarkan pengelolaan keuangan, dan diperparah dengan kemudahan akses terhadap uang digital, seperti melalui aplikasi e-wallet atau transaksi dalam game *online*, memungkinkan mereka menghabiskan uang tanpa memahami konsep nilai uang.

Selain sekolah, peran orang tua dalam membentuk kebiasaan keuangan anak juga penting. Anak-anak cenderung belajar dari perilaku keuangan orang tuanya. Jika orang tua berkebiasaan boros, anak-anak pun mengikuti pola serupa. Sebaliknya, jika orang tua mampu menjadi teladan dalam mengelola keuangan, anak-anak lebih mudah mengadopsi kebiasaan finansial yang bertanggung jawab.

Agar pemahaman ini tertanam baik, anak-anak perlu diberi pengalaman langsung dalam mengelola keuangan, seperti menabung, membuat anggaran, dan menentukan skala prioritas pengeluaran. Tanpa hal tersebut, pemahaman mereka tentang konsep keuangan akan tetap terbatas. Misalnya, anak hanya menerima uang saku tanpa diberi tanggung jawab untuk mengatur pengeluarannya. Karenanya, literasi keuangan digital harus diperkenalkan sejak dini sebagai ekosistem pendidikan agar membentuk generasi yang sadar finansial dan mampu menghadapi tantangan ekonomi digital di masa depan.

Penguatan literasi keuangan digital ini dalam rangka mendukung fokus RIRN bidang teknologi informasi dan komunikasi, dimana mitra diharapkan lebih bijak dan memahami dampak penggunaan teknologi

keuangan digital. Penguatan literasi keuangan digital pun sejalan dengan asta cita sebagai misi Presiden yang dituangkan menjadi prioritas nasional dalam RPJMN 2025-2029 khususnya asta cita ke 2 yakni mendorong kemandirian bangsa melalui ekonomi digital. Literasi keuangan digital yang baik akan mendorong pertumbuhan ekonomi digital kearah lebih baik. Penguatan literasi keuangan digital pun sejalan dengan asta cita ke 6 yakni pertumbuhan ekonomi akan terwujud bila masyarakat dapat mengelola keuangannya serta paham bagaimana melindungi data pribadi sehingga terhindar berbagai modus kejahatan online.

Seiring dengan hal diatas literasi keuangan digital memiliki peran strategis dalam mencapai *Sustainable Development Goals* (SDGs), masyarakat cerdas terhadap keuangan digital akan mempunyai pengetahuan pentingnya pengelolaan dan perencanaan keuangan serta mampu bertransaksi dengan aman. Pemahaman ini jika diberikan kepada generasi muda yang masih berjenjang sekolah tentunya mendukung SDGs ke 4 yaitu Pendidikan Berkualitas. Pengelolaan keuangan masyarakat yang baik dapat berdampak pada kemandirian ekonomi yang kuat yang menjadikan masyarakat mampu memilah mana yang perlu dan mana yang tak perlu yang membantu kehidupan perekonomian keluarga. Dari hal tersebut, dapat dilihat bahwa literasi keuangan digital mendukung SDGs ke 8 yaitu tentang pertumbuhan ekonomi berkelanjutan. Kegiatan PKM ini akan mendukung 2 IKU yaitu IKU ke-2 Mahasiswa Mendapat Pengalaman di Luar kampus dan IKU ke-5 yaitu Hasil Kerja Dosen digunakan oleh masyarakat.

Mitra dari kegiatan PKM ini adalah berasal dari kelompok mitra non

produktif yaitu dari SMP IT Gemilang Mutafannin. Sekolah yang mempunyai tagline “Sekolah yang menyenangkan dan mengadakan” saat ini berlokasi di Ds.Cimareme Kab.Bandung Barat dan telah beroperasi sejak tahun 2013 dengan jumlah siswa saat ini sebanyak 79 dan diampu oleh 14 guru. Posisinya yang berada di pusat Kabupaten Bandung Barat serta kurikulum yang mengedepankan penguatan karakter berupa nilai dan kearifan yang diasah dengan pembelajaran yang variatif maka mitra berpotensi dapat menjadi raw model bagi sekolah lainnya.



Gambar 1: Siswa SMP IT Gemilang Mutafannin

Kondisi eksisting pada sekolah yang menjadi mitra adalah rendahnya pemahaman tentang literasi keuangan khususnya keuangan digital pada siswa saat, hal ini berdampak pada kurangnya kemampuan untuk mengatur keuangan secara pribadi, sehingga siswa tidak terlatih dalam membuat perencanaan, dan mengelola keuangan yang mereka miliki. Materi tentang pengelolaan keuangan, secara khusus belum pernah mereka dapatkan di sekolah. Pengalaman praktis dalam perencanaan dan pengelolaan keuangan menjadi masalah pertama yang ditemui pada kondisi eksisting mitra saat ini.

Dampak dari lemahnya keterampilan dalam hal perencanaan dan pengelolaan keuangan, yaitu munculnya budaya konsumtif yang lebih tinggi dari pada budaya investasi. Banyaknya iklan produk pada berbagai media baik televisi ataupun media online, mendorong individu yang

melihatnya untuk semakin konsumtif dan sulit untuk membedakan antara kebutuhan dan keinginan. Hal ini juga semakin diperparah dengan kemudahan akses terhadap uang digital seperti e-wallet, Qris dan lain sebagainya yang memungkinkan seseorang dengan mudah melakukan transaksi. Peran berbagai pihak menjadi sangat penting dalam hal ini seperti guru dan orang tua yang juga turut berperan dalam membentuk pemahaman dalam literasi keuangan ini untuk siswa. Tingginya budaya konsumtif dan rendahnya budaya investasi menjadi permasalahan kedua yang ditemui.

Perkembangan teknologi yang pesat saat ini disatu sisi memberikan kemudahan dalam kegiatan transaksi namun juga menjadi tantangan dalam hal keamanan yang beresiko terhadap keuangan digital. Rendahnya pemahaman tentang pentingnya keamanan digital sebagai bentuk perlindungan terhadap keuangan digital menjadi permasalahan ketiga yang tercapture dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini.

Berdasarkan tiga permasalahan utama yang telah dipaparkan pada sebelumnya, maka disusun tujuan kegiatan PKM sebagai berikut :

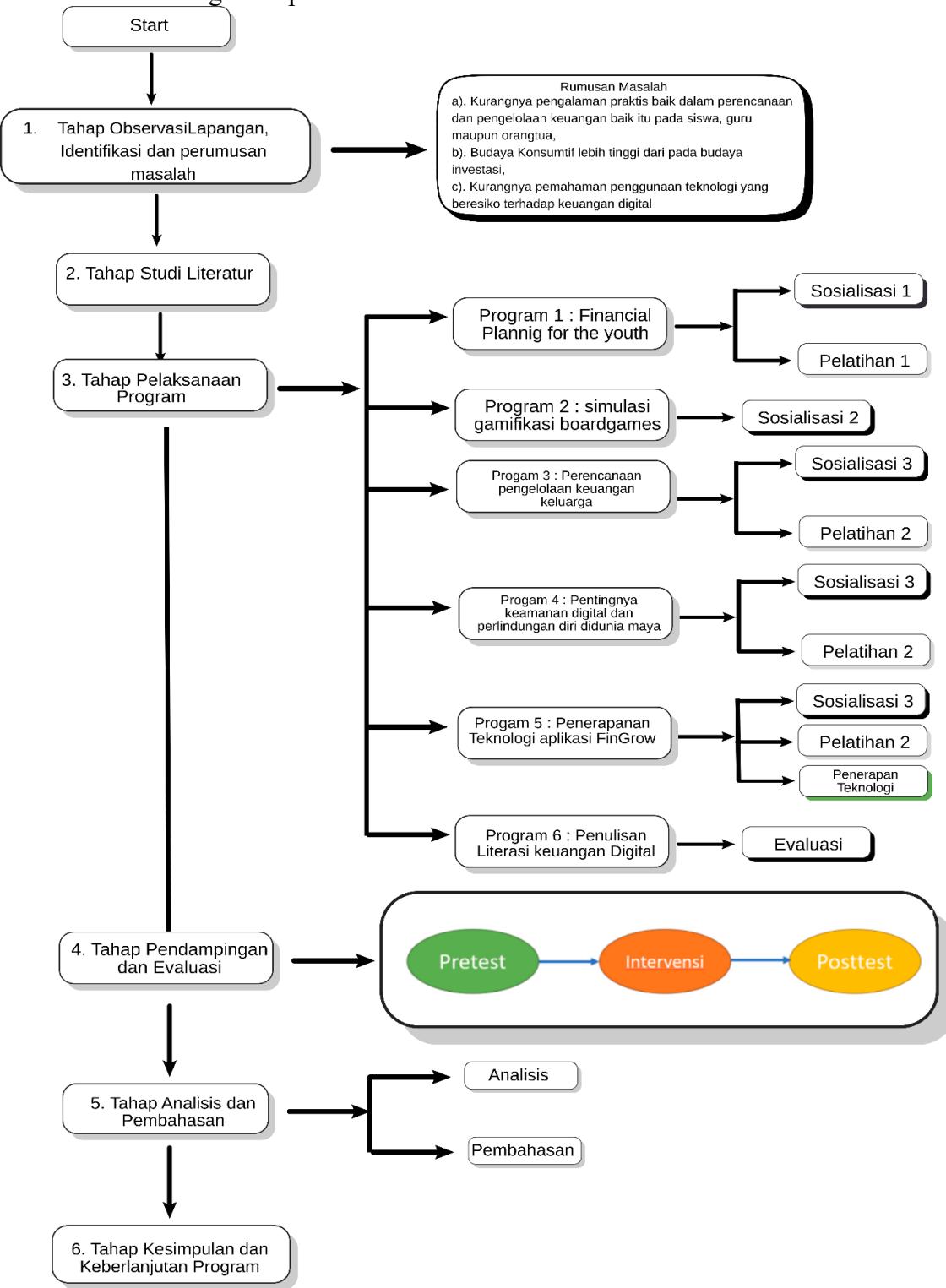
1. Memberikan pemahaman kepada siswa untuk mampu membuat perencanaan dan pengelolaan keuangan dimiliki.
2. Memberikan pemahaman kepada siswa tentang pendapatan, pengeluaran, investasi dan pengelolaan resiko
3. Memberikan pemahaman kepada guru dan orangtua siswa untuk mampu membuat perencanaan keuangan rumah tangga dengan mempertimbangkan kebutuhan sehari-hari dan investasi
4. Memberikan pemahaman kepada siswa, guru dan orangtua siswa

tentang pentingnya keamanan digital

## METODE

Tahapan dalam melaksanakan Solusi untuk mengatasi permasalahan

mitra, dibagi kedalam enam kegiatan utama. Gambar 2 adalah skema pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kapada Masyarakat ini.



Gambar 2: Metode Tahapan Pelaksanaan

Gambar 2 merupakan metode tahapan pelaksanaan kegiatan Pengabdian Masyarakat. Adapun pemaparan mengenai skema tersebut adalah sebagai berikut.

1. Kegiatan Observasi Lapangan, Identifikasi dan Perumusan Masalah

Kegiatan ini adalah tahap awal dimana tim PKM berkunjung ke lokasi mitra sasaran untuk melihat kondisi lapangan.

2. Kegiatan Studi Literatur

Kegiatan ini tim PKM bersama mahasiswa dilibatkan melakukan kajian literasi untuk menjawab permasalahan oleh mitra sasaran, serta merancang kegiatan dan teknologi yang dapat dilaksanakan.

3. Kegiatan Pelaksanaan Program

- a. Program 1 : Sosialisasi dan Pelatihan tentang *Financial planning for the youth*
- b. Program 2 : Sosialisasi tentang penguatan literasi keuangan dan investasi melalui simulasi gamifikasi *boardgames* untuk siswa
- c. Program 3: Sosialisasi dan Pelatihan tentang Perencanaan pengelolaan keuangan keluarga.
- d. Program 4 : Sosialisasi dan Pelatihan Tentang Pentingnya Keamanan digital dan Perlindungan diri didunia maya
- e. Program 5 : Sosialisasi dan Pelatihan tentang Penerapan Teknologi aplikasi FinGrow
- f. Program 6: Tentang Pendampingan Penulisan “Literasi Keuangan Digital”,

serta Evaluasi Pemahaman tentang “Literasi Keuangan Digital”, dalam rangka mengevaluasi sejauh mana pemahaman siswa dan guru tentang literasi keuangan digital dan menuangkan pemahamannya pada tulisan. Tulisan yang dinilai baik dikumpulkan menjadi buku bunga rampai “literasi keuangan digital”.

4. Kegiatan Pendampingan dan Evaluasi

Tim PKM mendampingi peserta dengan harapan target luaran penyelesaian tercapai. Pendampingan dilaksanakan dalam penggunaan aplikasi FinGrow yang dilatihkan di tahap sebelumnya.

Proses evaluasi dilakukan dengan mengukur perubahan pemahaman menggunakan *pretest-posttest design* pada setiap individu sebelum dan sesudah mitra mengikuti tiap Program. Skor *posttest* dibandingkan dengan skor *pretest*, jika skor *posttest* berada diatas skor *pretest*, maka kegiatan di asumsikan berhasil(Prianto et al., 2024).

5. Kegiatan Analisis dan Pembahasan

a. Analisis dan Pembahasan

Dari tahap evaluasi didapatkan data hasil *pretest* dan *posttest*, yang akan dianalisis seberapa besar perubahan pemahaman antara sebelum dan setelah pelaksanaan program.

b. Kegiatan Keberlanjutan Program

Hasil yang diharapkan dari berbagai kegiatan yang telah dirancang adalah agar mitra sasaran, termasuk siswa, guru, dan orang tua, memiliki

pemahaman yang lebih baik tentang literasi keuangan digital.

Keberlanjutan program diwujudkan melalui pemanfaatan aplikasi FinGrow, yang memungkinkan guru dan siswa untuk merencanakan keuangan lebih baik. Jika terdapat kendala penggunaan aplikasi, tim PKM siap memberi pendampingan teknis dalam memastikan kelancaran operasionalnya.

#### 6. Kegiatan menyimpulkan dan Keberlanjutan Program

Kesimpulan yakni kegiatan akhir dimana tim PKM menyimpulkan sejauh mana efektifitas seluruh program yang telah dilaksanakan, sekaligus pendampingan agar program yang berkaitan dengan Literasi Keuangan Digital dapat terus berlanjut.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 1. Observasi, identifikasi dan perumusan masalah

Pada kegiatan ini Tim PKM memperkenalkan diri dan menyampaikan maksud dan tujuan kepada mitra. Pada kunjungan tersebut dilakukan proses identifikasi masalah bersama dengan mitra sasaran.



Gambar 3: Observasi Lapangan, Identifikasi dan Perumusan Masalah

#### 2. Studi Literatur

Tim PKM bersama mahasiswa terlibat melakukan kajian literasi untuk menjawab permasalahan yang dimiliki

oleh mitra sasaran, dan menghasilkan perencanaan 6 kegiatan berupa tahap sosialisasi, pelatihan, penerapan teknologi, pendampingan dan evaluasi serta perencanaan keberlanjutan program.



Gambar 4: Studi Literatur

#### 3. Pelaksanaan Program

##### a. Program 1

Kegiatan dilaksanakan dengan target adalah sekitar 40 Siswa SMP IT Gemilang Mutafannin durasi 2-3 jam di aula sekolah, dengan tujuan memberi pemahaman pengelolaan keuangan, serta perencanaannya kepentingan dimasa depan.



Gambar 5: Pembukaan Program PKM

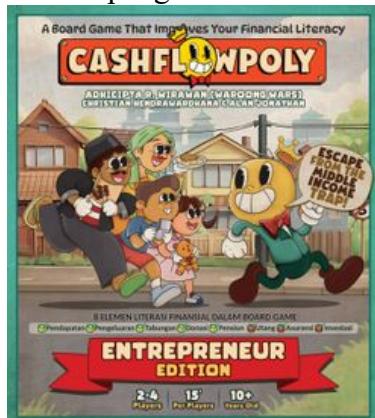
Dalam kegiatannya, disampaikan materi tentang *earning*, *spending*, *saving*, dan *sharing*. *Earning* menjelaskan usaha untuk menghasilkan uang. *Spending* berbicara mengenali kebutuhan dan keinginan. *Saving* berbicara tentang kemampuan menahan diri dan tidak mudah mengeluarkan uang. *Sharing*, siswa diajari untuk berbagi sebagai bentuk rasa syukur.



Gambar 6: Pelaksanaan Program 1 Financial planning for the youth

b. Program 2

Kegiatan ini banyak diisi dari sisi sosialisasi dan edukasi, dengan pendekatan permainan papan (*boardgames*). Siswa diajak belajar dengan gamifikasi tentang keuangan dasar seperti pendapatan, pengeluaran, investasi dan pengelolaan risiko.



Gambar 7: Boardgames Cahsflowpoly

Gamifikasi ini menggunakan *boardgames* bernama *cashflowpoly*. Dalam kegiatan ini, siswa dibagi kedalam beberapa kelompok yang didampingi oleh mahasiswa terlibat PKM, kemudian siswa diberi pemahaman bagaimana cara menggunakan permainan tersebut.

c. Program 3

Program 3 tentang perencanaan pengelolaan keuangan keluarga, diselenggarakan dengan target memberi pemahaman dan edukasi orang tua siswa, agar dapat membuat perencanaan pengelolaan keuangan dikeluarga yang

baik. Jumlah orang tua yang hadir mencapai 50 orang.

d. Program 4

Kegiatan program 4 adalah kelanjutan program 3, yakni setelah orangtua diberi pemahaman bagaimana mengelola keuangan keluarga, selanjutnya orangtua dibekali pemahaman perlindungan data pribadi dari kemungkinan kejahatan digital.

e. Program 5

Aplikasi FinGrow adalah aplikasi keuangan untuk pencatatan tabungan, investasi dan perencanaan keuangan lainnya yang dibangun tim PKM, yang dapat diakses siswa dan dipantau orang tua siswa.

Dirancang dan dibangun dalam rentang Juli – September 2025. Sampai saat ini aplikasi tengah di uji coba dan mulai di sosialisasikan baik untuk admin, operator dan orang tua siswa. Sosialisasi Aplikasi Fingrow ini, telah dilaksanakan dua kali, yaitu pada 14 Agustus 2025 dan pada tanggal 13 September 2025.



Gambar 8: Sosialisasi Operator Sekolah



Gambar 9: Sosialisasi Kepada Orangtua Siswa

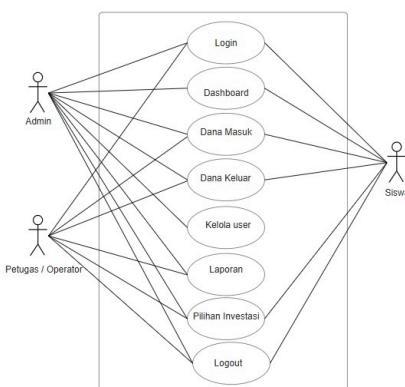
Pada sosialisasi pertama, dilaksanakan dengan target sosialisasi adalah operator sekolah yang menjadi admin dan operator aplikasi Fingrow, sedangkan sosialisasi kedua dilaksanakan dengan target sosialisasi adalah orang tua siswa.

Tim PKM juga menyediakan panduan yang diperlukan dalam penggunaan aplikasi, yaitu panduan untuk admin, operator dan panduan untuk siswa atau orang tua siswa.

#### 4. Produk Teknologi dan Inovasi

Aplikasi fingrow sebagai produk teknologi yang diberikan kepada mitra, dapat diakses melalui <https://fingrow.my.id/>.

Untuk memberikan gambaran tentang apa sistem yang dibangun dari prespektif pengguna serta interaksinya, maka dapat dilihat pada gambar *usecase* berikut :



Gambar 10: Usecase Aplikasi Fingrow

Tampilan aplikasi FinGrow ini dapat dilihat pada Gambar 11.



Gambar 11: Tampilan Aplikasi Fingrow

Dalam aplikasi terdapat 3 aktor utama yang dijelaskan dalam Tabel 1 berikut.

**Tabel 1. Penjelasan Aktor Pada Aplikasi FinGrow**

N o	Aktor	Aksi
1.	Admin	1. Memiliki hak penuh dalam mengelola siswa 2. Dapat <i>login</i> , mengakses <i>dashboard</i> , mencatat dana masuk dan dana keluar, mengelola data pengguna ( <i>user</i> ), melihat laporan, memilih jenis investasi dan melakukan <i>logout</i>
2.	Petugas / Operator	1. Memiliki hak akses operasional untuk membantu mengelola siswa 2. Dapat <i>login</i> , mengakses <i>dashboard</i> , mencatat dana masuk dan dana keluar, melihat laporan, memilih jenis investasi, dan <i>logout</i>
3.	Siswa / Orangtua	1. Sebagai pengguna akhir 2. Dapat <i>login</i> , mengakses <i>dashboard</i> , melihat/mencatat dana masuk dan keluar akun sendiri, melihat laporan keuangan pribadi, memilih opsi investasi, serta <i>logout</i> dari sistem.

#### 5. Kebermanfaatan Dan Produktivitas

Pelaksanaan PKM ini memberikan dampak positif bagi seluruh ekosistem sekolah, khususnya siswa, guru, dan orang tua.

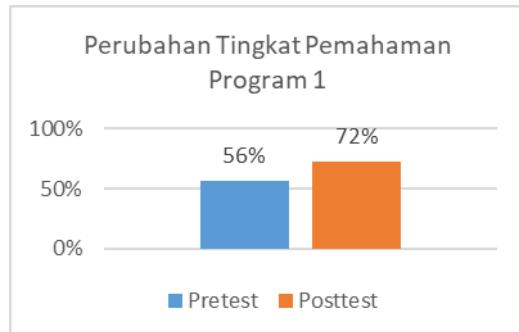
Siswa memperoleh pemahaman mendasar tentang pengelolaan keuangan pribadi, serta investasi. Guru dan orang tua juga merasakan manfaat berupa peningkatan kompetensi dalam mengelola keuangan keluarga. Orangtua memahami pentingnya keamanan digital, sehingga mereka menjadi lebih bijak dalam menggunakan uang dan lebih waspada terhadap risiko kejahatan online.

Selain itu, aplikasi FinGrow membuat proses pencatatan keuangan siswa menjadi lebih praktis, terstruktur, dan terukur. Dampak ini turut mendorong terciptanya budaya menabung, kesadaran perencanaan keuangan jangka panjang, serta penguatan karakter kemandirian finansial pada generasi muda. Lebih luas, kegiatan ini mendukung terciptanya ekosistem sekolah yang produktif, adaptif terhadap perkembangan teknologi finansial, serta mampu menjadi model percontohan bagi sekolah lain.

## 6. Luaran Yang Dicapai

Beberapa luaran penting telah dicapai, antara lain meningkatnya pengetahuan siswa, guru, serta orang tua mengenai literasi keuangan digital sebagaimana terlihat hasil pre-test dan post-test.

a. Berdasarkan materi program 1 tentang *Financial planning for the youth*, dibuat kuesioner dalam bentuk pretest dan posttest untuk mengukur perubahan tingkat pemahaman siswa. Hasilnya dapat dilihat pada grafik Gambar 11.



**Gambar 12: Perubahan Tingkat Pemahaman Program I**

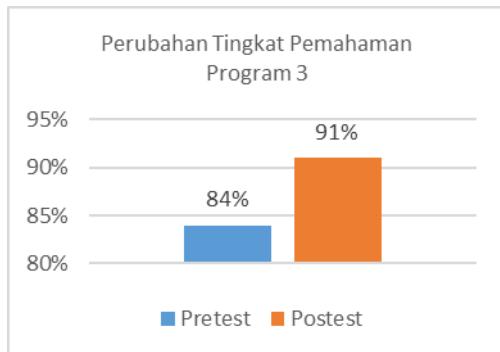
b. Berdasarkan program simulasi Gamifikasi menggunakan *Board Games* selanjutnya diberi kuesioner tentang konsep apa yang diperoleh dari simulasi gamifikasi ini, berikut hasil kuesioner menggunakan pertanyaan terbuka, dengan hasil pada tabel 2.

**Tabel 2. Hasil kuisisioner pertanyaan terbuka**

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Cara bijak menggunakan uang	a. Menabung (47%) b. Digunakan untuk kebutuhan (24%) c. Donasi (3%) d. Bisnis (1%) e. Digunakan untuk keinginan (1%)
2	Apa contoh keputusan yang baik jika kamu mendapatkan uang lebih	a. Menabung (87,5%) b. Donasi (12,5%)
3	Bagaimana cara mengelola uang saku agar cukup dalam seminggu	a. Membuat Prioritas (50%) b. Pengeluaran secukupnya (38%) c. Menabung (13%)
4	Mengapa penting untuk membuat prioritas	a. Agar tidak salah membeli barang (50%) b. Tidak terlena dengan keinginan (25%) c. Mempunyai dana Cadangan (25%)

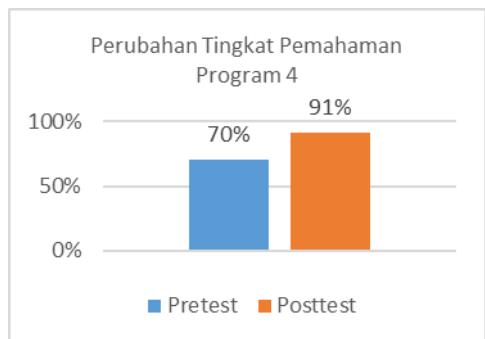
c. Berdasarkan materi program 3 yaitu Perencanaan pengelolaan keuangan keluarga, dibuat kuesioner dalam bentuk pretest dan

posttest untuk mengukur perubahan tingkat pemahaman orangtua. Hasilnya dapat dilihat pada grafik Gambar 12.



**Gambar 13: Grafik Perubahan Tingkat Pemahaman Program 4**

d. Dari materi program 4 tentang “Pentingnya kemanan digital dan perlindungan didunia maya”, dibuat kuesioner pretest dan posttest guna mengukur perubahan tingkat pemahaman siswa. Hasilnya dilihat pada grafik dibawah.



**Gambar 14: Grafik Perubahan Tingkat Pemahaman Program 4**

## SIMPULAN

Kegiatan PKM penguatan literasi keuangan digital di SMP IT Gemilang Mutafannin telah memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan kesadaran dan kemampuan pengelolaan keuangan di kalangan siswa, guru, dan orang tua. Dengan pendekatan sosialisasi, pelatihan, simulasi, pendampingan, serta penerapan teknologi, kegiatan ini

tidak hanya memberikan pengetahuan, tetapi juga membentuk perilaku keuangan yang lebih bijak. Dari berbagai program yang dijalankan terdapat peningkatan pemahaman, diantara adalah :

a. Program 1 tentang Sosialisasi dan Pelatihan tentang *Financial planning for the youth*, terdapat kenaikan pemahaman yang awalnya hanya 56% meningkat menjadi 72%.

b. Program 2 tentang Sosialisasi tentang penguatan literasi keuangan dan investasi melalui simulasi gamifikasi *boardgames*, Berdasarkan hasil survei yang dilakukan selama kegiatan, terlihat bahwa sebagian besar peserta telah memahami pentingnya pengelolaan keuangan secara bijak. Sebanyak 47% responden memilih menabung sebagai cara utama menggunakan uang, disusul 24% untuk kebutuhan, dan hanya sebagian kecil yang mengalokasikannya untuk donasi, bisnis, maupun keinginan pribadi. Ketika mendapatkan uang lebih, 87,5% responden cenderung menabung, menunjukkan kesadaran tinggi akan pentingnya menyisihkan dana. Dalam mengelola uang saku mingguan, setengah responden memilih membuat prioritas pengeluaran, 38% membelanjakan secukupnya, dan 13% tetap menabung. Alasan utama pentingnya membuat prioritas adalah agar tidak salah membeli barang (50%), diikuti agar tidak terlena dengan keinginan dan memiliki dana cadangan (masing-masing 25%). Selain itu, 50% responden menilai bahwa memiliki tujuan keuangan sejak remaja akan membantu mereka mengelola uang dengan baik hingga dewasa, serta mencegah kebiasaan boros dan mendorong pembelian sesuai kebutuhan. Temuan ini menunjukkan adanya peningkatan kesadaran finansial

- yang positif di kalangan peserta
- c. Program 3 tentang Sosialisasi dan Pelatihan tentang Perencanaan pengelolaan keuangan keluarga, terdapat peningkatan pemahaman yang awalnya 84% meningkat menjadi 91%.
  - d. Program 4 tentang Sosialisasi Tentang Pentingnya Keamanan digital dan Perlindungan diri didunia maya terdapat peningkatan pemahaman yang awalnya 70% meningkat menjadi 91%.
  - e. Program 5 tentang Sosialisasi dan Pelatihan tentang Penerapan teknologi aplikasi FinGrow telah dilaksanakan baik itu untuk siswa, guru maupun orangtua siswa.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Kami ucapkan terimakasih sebesar-besarnya kepada Direktorat Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Direktorat Jenderal Riset dan Pengembangan Kementerian Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi sebagai pemberi dana pada kegiatan PKM tahun 2025.

## DAFTAR PUSTAKA

- Fatimah, F., Purwaningrum, E., Ingriyani, L., Aminah, I., & Zulmaita, Z. (2024, November 23). Menumbuhkan budaya investasi melalui edukasi dan literasi keuangan pada kelompok ibu rumah tangga di Sawangan Depok. *Bhakti Persada*, 10(2), 45–53.  
<https://ojs2.pnb.ac.id/index.php/BP/article/view/2242>
- Gayatri, M. A., & Muzdalifah. (2022). Memahami literasi keuangan sebagai upaya pencegahan

- perilaku konsumtif dari pinjaman online. *Judicious*, 3(2), 297–306.  
<https://journal.neolectura.com/index.php/judicious/issue/view/54>
- Humas OJK. (2024). Siaran pers: Pentingnya peningkatan literasi keuangan digital, OJK gelar edukasi keuangan mahasiswa di Makassar. *Otoritas Jasa Keuangan*.  
<https://ojk.go.id/id/berita-dan-kegiatan/siaran-pers/Pages/OJK-Gelar-Edukasi-Keuangan-Digination-Mahasiswa-di-Makassar.aspx>
- IAINU Tuban. (2025, Januari 12). Budaya investasi untuk masa depan: Pilar kemandirian finansial. *IAINU Tuban*.  
<https://iainutuban.ac.id/2025/01/12/budaya-investasi-untuk-masa-depan-pilar-kemandirian-finansial/>
- Jalin. (2024). Hasil SNLIK 2024: Masyarakat lebih melek finansial, akses keuangan masih perlu ditingkatkan. *Jalin*.  
<https://www.jalin.co.id/id-id/berita/blog/hasil-snlik-2024-masyarakat-lebih-melek-finansial-akses-keuangan-masih-perlu-ditingkatkan>
- CNN. (2024). Utang pinjol warga RI tembus Rp74,48 T per September 2024. *CNN Indonesia*.  
<https://www.cnnindonesia.com/econom/20241106110234-78-1163497/utang-pinjol-warga-ri-tembus-rp7448-t-per-september-2024>
- Lestari, R. I., Santoso, D., & Indarto, I. (2021, September 6). Meningkatkan literasi keuangan digital pada pelaku UMKM melalui sosialisasi gerakan nasional non-tunai. *Jurnal*

- Inovasi Hasil Pengabdian Masyarakat (JIPEMAS), 4(3), 378–390.*  
<https://riset.unisma.ac.id/index.php/jipemas/article/view/10947>
- Prianto, C., Maryana, D., & Andarsyah, R. (2024). Pemanfaatan teknologi informasi dalam penguatan kemampuan riset ilmiah di sekolah. *Jurnal MERPATI*, 6(1), 1–10.  
<https://ejurnal.ulbi.ac.id/index.php/merpati>
- Rahayu, R. (2022, Juli). Analisis faktor-faktor yang mempengaruhi literasi digital. *Reviu Akuntansi dan Bisnis Indonesia*, 6(1), 73–87.  
<https://journal.umy.ac.id/index.php/rab/article/view/14268>
- Sari, D. P., Triana, L., Siregar, D. K., Amalia, A., Afifah, L., Hamsanah, S., et al. (2024). Sosialisasi literasi bahaya pinjaman online (pinjol) ilegal dan judi online (judol) di Kelurahan Karang Asem Cilegon Banten. *Jurnal Pengabdian Sosial*, 1(11), 2090–2096.  
<https://ejournal.jurnalpengabdiansosial.com/index.php/jps/article/view/394>
- Silfia, I. (2024). OJK terima 7.183 pengaduan pinjol hingga Februari 2024. *Antara News*.  
[https://www.antaranews.com/berita/3994881/ojk-terima-7183-pengaduan-pinjol-hingga-februari-2024#google\\_vignette](https://www.antaranews.com/berita/3994881/ojk-terima-7183-pengaduan-pinjol-hingga-februari-2024#google_vignette)